

DESCRIPCION

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a unos perfeccionamientos en máquinas de juego, en base a los cuales la máquina ofrece unas prestaciones de juego adicionales a las que proporciona el juego básico principal de la máquina.

Actualmente existen máquinas recreativas que se activan por monedas y que otorgan premios en metálico, presentando este tipo de máquinas en su correspondiente carátula frontal una serie de visores a través de los cuales se dejan ver símbolos previstos en rodillos o elementos semejantes, en orden a establecer una determinada combinación con posible premio siendo éste vertido en la bandeja. La secuencia de aparición de los citados símbolos que se dejan ver a través de los visores es opcionalmente controlable por parte del propio jugador mediante el accionamiento de respectivos pulsadores.

En cada uno de los comentados visores previstos en la carátula de este tipo de máquinas recreativas, se dejan ver tres símbolos alineados verticalmente, es decir, uno superior, un intermedio central y uno inferior.

Este tipo conocido de máquinas recreativas no ofrecen en su funcionamiento más que la prestación de juego anteriormente expuesto.

Pues bien, en base a las características citadas, los perfeccionamientos objeto de la invención tienen por finalidad el que la máquina recreativa ofrezca unas nuevas prestaciones o juego auxiliar y complementario al básico y principal de la máquina, previéndose para ello que en la propia carátula vayan dispuestos una serie de indicadores luminosos, distribuidos preferentemente de forma ortogonal entre ellos, formando alineaciones tanto en sentido vertical, como en sentido horizontal e incluso en sentido diagonal, indicadores luminosos que en su alineación quedan situados en correspondencia con cada uno de los visores convencionales de la máquina, y preferentemente en número igual al de éstos. Dichos indicadores luminosos son activados simultáneamente por los rodillos o elementos del juego principal y en los que están previstos los símbolos que se dejan ver a través de los visores, todo ello de manera tal que dichos indicadores luminosos son encendidos cuando en el visor alineado aparece un símbolo coincidente con el indicador luminoso correspondiente.

Por consiguiente, en base a la misma combinación de símbolos que forman parte del juego básico principal de la máquina, se iluminarán unos determinados indicadores luminosos, precisamente los que estén identificados con el símbolo coincidente con el símbolo del visor correspondiente, de modo que cuando todos los indicadores luminosos son encendidos al final de la jugada y alineados en una misma fila, columna o diagonal, se obtendrá un premio adicional, independientemente al posible premio obtenido mediante el juego básico o principal.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una hoja única de planos en la que se muestra una representación esquemática

del frente o carátula de una máquina recreativa en la que se muestran los elementos convencionales que la misma incorpora, como son los visores a través de los cuales se dejan ver los símbolos y bajo ellos los correspondientes pulsadores, observándose asimismo en esta carátula los indicadores luminosos que constituyen los perfeccionamientos objeto de la invención.

Como se puede ver en dicha figura, una máquina recreativa de las que se accionan mediante monedas y otorgan premios en metálico, convencional, incorpora una carátula 1 en cuya parte superior se ha previsto la correspondiente ranura 3 para la introducción de las monedas de accionamiento de la máquina, previéndose además en tal carátula una serie de símbolos 4 que se dejan ver a través de correspondientes visores 5, símbolos que van dispuestos en rodillos o elementos semejantes accionados internamente por medios mecánicos previstos en el interior de la máquina. En cada visor 5 se dejan ver unos símbolos 4, superior e inferior, así como un símbolo central 4', apareciendo todos ellos al final de cada jugada en orden a establecer una determinada combinación con posible premio, vertiéndose éste en la correspondiente bandeja inferior 8. La secuencia de aparición de los símbolos 4-4' en los visores 5 es opcionalmente controlable por parte del propio jugador mediante el correspondiente accionamiento de pulsadores 7.

El inicio de la partida está convencionalmente supeditada a la introducción de las monedas correspondientes en el receptor o monedero 3 ya citado, y al final de la jugada la combinación de símbolos 4' obtenida en los visores 5 determinará o no el pago de un premio a través de la bandeja 8, estableciendo el juego principal de la máquina.

Lo hasta aquí expuesto puede decirse que corresponde a las características básicas de una máquina recreativa convencional, de manera que el objeto de la invención no es otro que el de proporcionar unas nuevas prestaciones de juego complementario, independientemente del que se establece como juego principal o básico de la máquina, siendo éste último el referido con anterioridad.

Dichos perfeccionamientos consisten en que sobre la propia carátula 1 se han dispuesto una serie de indicadores luminosos 2 que se distribuyen ortogonalmente y se sitúan alineados con cada uno de los visores 5, en número preferentemente igual al de tales visores 5. Dichos indicadores luminosos 2 son activados simultáneamente con los rodillos del juego principal, de modo que son encendidos cuando en el visor 5 alineado aparece un símbolo 4-4' coincidente con el indicador luminoso 2 correspondiente.

En base a la misma combinación de símbolos 4' establecidos en el juego principal de la máquina, y descrito con anterioridad, quedarán iluminados una serie de indicadores luminosos 2, precisamente los que estén identificados con el símbolo 6' coincidente con el símbolo 4' del visor 5 correspondiente, de modo que cuando todos los indicadores luminosos 2 encendidos al final de la jugada estén alineados en una misma fila, columna o diagonal, se obtendrá un premio adicional, independientemente al posible obtenido mediante el juego principal.

Cuando en los visores 5 se muestran tres de

los símbolos 4-4', el indicador luminoso correspondiente que quedará encendido al final de la jugada, será el que coincida con el símbolo 4 o 4', siempre y cuando coincida también su posición vertical con la que se aprecia en el visor 5, que según se muestra a modo de ejemplo en la figura que se adjunta se corresponde con la pareja 4'-6' y 4-6.

De esta forma se obtendrá asimismo un premio adicional cuando todos los indicadores luminosos 2 encendidos o al final de la jugada estén alineados en una misma fila, columna o diagonal, lo que da origen a una nueva prestación de juego de la máquina, independientemente de la prestación que constituye u ofrece el juego básico o principal de la misma.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos en máquinas de juego, del tipo accionado mediante monedas y que otorga premios en metálico, dotada en su carátula frontal de unos visores en los que aparece aleatoriamente una combinación de figuras; los perfeccionamientos se caracterizan esencialmente porque en la misma carátula de la máquina y alineados con cada uno de los visores del juego principal, se han dispuesto al menos tres indicadores luminosos identificados con los mismos símbolos que los del juego principal, activándose el indicador luminoso de un determinado símbolo cuando en el visor correspondiente aparece ese

mismo símbolo, estableciendo un juego secundario que proporciona un posible premio adicional supeditado a la activación de todos los indicadores de una misma fila, columna o diagonal.

5 2. Perfeccionamientos en máquinas de juego, según la reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque mostrando los visores del juego principal optativamente tres de las figuras consecutivas del rodillo o elemento móvil correspondiente, cada uno de los indicadores es activa-
10 ble por la coincidencia de su identificación con el símbolo del rodillo correspondiente al final de la secuencia, cuando dicho símbolo se sitúa en la posición vertical coincidente con la posición vertical
15 del indicador concreto.

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

2 006 400

